

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *edugame* dalam materi sistem koordinasi yang berfokus pada sistem hormon layak digunakan dalam proses pembelajaran biologi. Media pembelajaran berbasis *edugame* dikatakan layak karena sudah melalui proses validasi oleh ahli materi dan media dengan hasil skor kategori sangat layak, dengan rata-rata persentase ahli materi sebesar 85,745 % dan rata-rata persentase ahli media sebesar 90,71%. Selain itu pengimplementasian media pembelajaran berbasis *edugame* dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil respon siswa dengan persentase sebesar 92,25% dengan kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *edugame* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil respon guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memperoleh rata-rata persentase nilai 96% dengan kategori sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *edugame* yang telah dikembangkan sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *edugame* disajikan dengan fitur-fitur yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi interaktif, menarik dan didukung dengan fitur bersifat HOTS sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif) serta didukung dengan fitur evaluasi untuk memfasilitasi alat evaluasi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan temuan penelitian terdapat saran dari peneliti diantaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *edugame* menggunakan menggunakan *software Smart Apps Creator* (SAC) menghasilkan aplikasi yang memuat kapasitas memori kecil, kompatibel dengan semua *smartphone* dan penggunaan yang sederhana serta mudah dilakukan. Tetapi, jika ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *edugame* yang menghasilkan *game* yang lebih kompleks maka disarankan menggunakan *software* yang lebih kompleks seperti *Unity dan Construc 2* untuk mengembangkan media tersebut.
2. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.